

⑨ 日本国特許庁 (JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報 (A)

昭58—32785

⑤ Int. Cl.³
A 63 F 3/00

識別記号

庁内整理番号
7008—2C

⑬ 公開 昭和58年(1983)2月25日

発明の数 1
審査請求 未請求

(全 3 頁)

⑭ 正方形ゲーム

⑯ 発明者 山本学

川西市緑台4丁目5番地3号

⑰ 特 願 昭56—131810

⑰ 出 願 人 山本学

⑱ 出 願 昭56(1981)8月21日

川西市緑台4丁目5番地3号

明 細 書

1 発明の名称

正方形ゲーム

2 特許請求の範囲

二人で対局する盤上ゲームにおいて、正方形のマス目を左右上下方向に同数設けた盤と、そのマス目の中に入る大きさの駒で、同じ形で色の異なるものを4個ずつ、2種類使い、盤上に先にこの駒を正方形に配置した者を勝とする、ゲーム。

3 発明の詳細な説明

本発明は、二人で対局をし相手より先に自分の駒を正方形に配置した者を勝とする、正方形ゲームに関するものである。

日本では、古来将棋、囲碁等の盤上ゲームが行われてきたが、そのルールは複雑で、試合時間も長い等、手軽にできるものではなかった。本発明は、手軽にできるにもかかわらず、深いヨミを必要とする奥の深いゲームである。

まず道具について図面を用いて説明する。

(1) 盤は1図に示すように、正方形のマス目を左

右上下方向に同数設けたものとする。1図は5マス×5マスの例である。

(2) 駒の形・色はどのようなものでもよいが、形は8個が同形でなければならない。色は白・黒等ははっきりと区別できる2色をそれぞれ4個ずつ塗り分けたものを使用する。2図は白・黒の丸型の駒の例である。

次に勝について説明する。本発明は、自分の4個の駒を先に正方形に配置した者を勝とするゲームである。3図は、5マス×5マスにおける正方形の種類の例である。この正方形のうちのいずれかの形に先に配置したものが勝となる。尚、正方形に配置する位置は、盤上ならばどこでもかまわない。

次に実際にゲームをすすめてゆく方法について説明する。

(1) まず、対局者の先番・後番を何らかの方法で定める。

(2) 先番より、盤上の任意のマス目より駒を打ち出し、以後後番・先番と交互に駒を打つ。

- (3) 先、後番ともに4駒ずつ打ち終わり、尚どちらにも勝がない場合は駒を動かすことができる。
- (4) 駒は4図に示すとおり、その駒のあるマス目に隣接する上下左右斜め8方向のマスに1マスずつ動くことができる。ただし、移動したい場所に自分や相手の駒がある場合は移動できないし、また駒を飛ぶこともできない。
- (5) 駒の移動は、自分の駒ならばどの駒でもかまわないが、1回につき1駒にかぎり、これを先、後番交互に行う。
- (6) 1度移動した駒は、すぐ次の手で元あったマス目に戻ることはできない。一たん別のマス目に移動してから戻る場合や、他の駒を動かした後に戻るのはかまわない。
- (7) 着手放棄はできない。すなわち打つ場合も、動かす場合も、必ず打つ又は動かすの行為を行なわなければならない。

以上のルールによって行なわれる本発明は、相手の攻撃を防ぎながら自分の駒を有利に導く等、

多種多様の変化が楽しめるゲームである。

4. 図面の簡単な説明

第1図は、盤の例、5マス×5マスの場合。

第2図は、駒の例、白、黒丸型の場合。

第3図は、勝の例、5マス×5マスの場合。

第4図は、駒の動きの例。

特許出願人

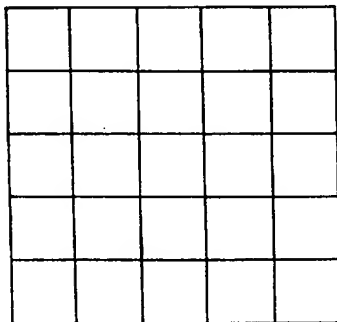
山 本

学



BEST AVAILABLE COPY

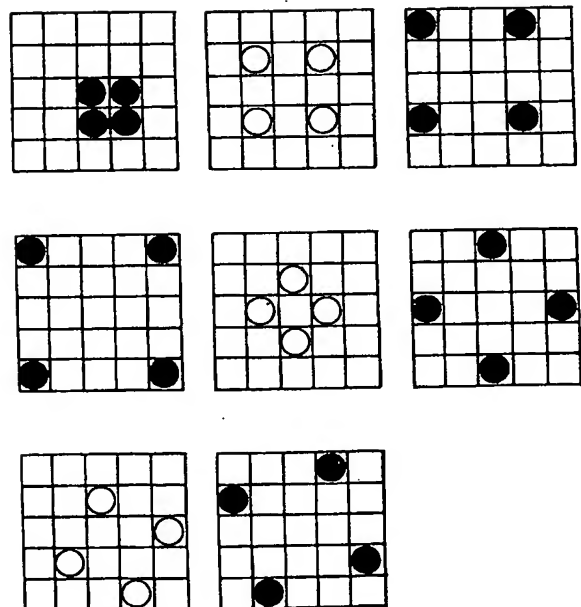
第1図



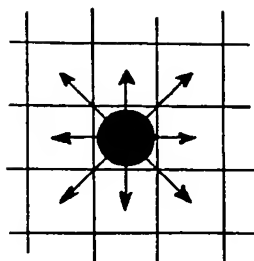
第2図



第3図



第 4 図



BEST AVAILABLE COPY